

## Raport Sprint 3

### Descrierea generală a proiectului

Edge of Equilibrium este un joc puzzle-platformer de îndemânare în care jucătorul controlează o bilă pe un traseu complex, încercând să o ghideze cu atenție de la un punct de pornire până la o destinație finală. Scopul principal al jocului este să menții bila în echilibru și să eviți să cadă de pe traseu, totodată depășind obstacole și colectând puncte sau power-up-uri.

### Obiectivele din sprintul anterior

1. Crearea unor obstacole mai complexe;
  2. Folosirea obstacolelor menționate anterior pentru a crea un prim nivel al jocului.
- Ambele obiective au fost îndeplinite cu succes; Am realizat câteva obstacole pe care le-am integrat, mai apoi, în două nivele simple. Am implementat, de asemenea, trecerea de la un nivel la altul și resetarea scenei la căderea de pe platformă.

### Obiectivele din al treilea sprint

1. Implementarea a diferite materiale pentru player: piatră, hârtie, lemn;
2. Implementarea checkpoint-urilor în interiorul nivelelor.

### Modul de lucru

Am avut două tipuri de întâlniri:

- întâlniri online (Discord), în cadrul cărora am stabilit viziunea de ansamblu asupra jocului pe care îl creăm, am hotărât obiectivele pentru primele sprinturi și ne-am împărțit sarcinile;

- întâlniri fizice, în cadrul cărora am analizat progresul făcut pe fiecare sarcină în parte, am testat funcționalitățile implementate, am adus îmbunătățiri și am rezolvat bug-uri acolo unde a fost cazul.

La fel ca în sprintul anterior, plănuim să împărțim task-urile într-un mod echilibrat, respectiv câte trei persoane la fiecare obiectiv.